

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dari proses pendidikan. Pembelajaran juga merupakan segala upaya dan usaha yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien secara maksimal (Fanani, dkk: 2015:19). Keberhasilan sebuah pendidikan khususnya di Sekolah Dasar, dapat dilihat dari keberhasilan suatu proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memberikan materi kepada siswanya, karena dalam proses belajar yang bertemu langsung dengan siswa adalah guru.

Materi yang diberikan kepada siswa meliputi segala hal yang terkait proses pembelajaran, yakni kemampuan guru dalam menggunakan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam proses pembelajaran yang disampaikan bertujuan untuk memperoleh pengalaman ketika proses belajar itu berlangsung, sehingga terjadi perubahan perilaku pada peserta didik dalam proses belajar selanjutnya. Dalam proses belajar peserta didik mempunyai beberapa karakteristik dalam menerima informasi yang disampaikan guru agar mudah dipahami. Untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, guru perlu menggunakan sebuah metode dan media yang membuat siswa merasa senang.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran yang dengan sengaja mengaitkan beberapa muatan pelajaran agar penyampaian materi menjadi bermakna (Fanani, dkk, 2015:76). Dalam pembelajaran terpadu yang saat ini ada pada Kurikulum 2013 memiliki beberapa konsep, yakni pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran bertahap yang disampaikan pada peserta didik sesuai dengan jenjangnya. Pendekatan belajar mengajar seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Arti bermakna disini dikarenakan dalam pembelajaran

terpadu diharapkan anak akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari dengan melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai bidang kemampuan dan pengembangan anak yang meliputi berbagai hal yaitu: kognitif, emosional, bahasa, moral dan nilai agama motorik, dan seni pada anak di usianya.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang harus ditempuh oleh peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Didalam materi pelajaran Bahasa Indonesia sangat banyak aspek yang harus dikembangkan dalam diri peserta didik. Hal tersebut dikarenakan muatan pelajaran Bahasa Indonesia merupakan muatan pelajaran yang selalu terhubung dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu, muatan pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi jembatan peralihan dari materi satu ke materi selanjutnya dalam pembelajaran tematik. Penyampaian materi bahasa indonesia yang sesuai dengan tujuan pembelajara akan mempengaruhi proses penyampaian materi pada muatan pelajaran lainnya. Maka dari itu, pembelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan harus inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar peserta didik merasa senang dan tidak bosan

Keterampilan berbahasa merupakan salah satu pendidikan yang dilakukan secara formal maupun non-formal. Pendidikan berbahasa yang ada disekolah dasar memiliki 4 aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Diantara 4 aspek keterampilan berbahasa tersebut, salah satu keterampilan yang harus dikembangkan dalam diri peserta didik adalah keterampilan berbicara. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam menggali keterampilan peserta didik dalam aspek ini, misalnya dengan melakukan kegiatan bercerita. Namun, hal tersebut harus diimbangi dengan kreatifitas guru dalam mengembangkan keterampilan peserta didik tersebut melalui kegiatan pembelajaran.

Menurut Nurgiyantoro (2012:112) Belajar keterampilan dalam aspek berbicara dalam pendidikan formal didapatkan siswa saat

belajar ditingkatkan sekolah dasar. Siswa akan dikenalkan dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, disitulah keterampilan berbicara akan diasah. Keterampilan berbicara memiliki peran untuk menumbuhkan keterampilan lain yang ada dalam diri siswa. Oleh karena itu sebagai seorang guru yang mendidik didalam kelas harus mampu menjadikan proses pembelajaran khususnya keterampilan berbicara menjadi menyenangkan dan lebih bermakna. Keterampilan berbicara akan lebih bermakna jika disampaikan pada siswa dengan tingkat rendah sekolah dasar yakni kelas 1 sampai kelas 3, dengan tujuan agar karakter berani dan percaya diri dapat dibangun sejak dini.

Keterampilan berbicara yang ada disekolah dasar dapat disampaikan dengan kegiatan bercerita. Namun, saat ini peserta didik masih banyak yang kurang percaya diri, kurang pengalaman, dan kurang keberanian dalam menyampaikan apa yang pernah ia alami dalam kehidupan sehari-hari. Disisi lain keterampilan bercerita merupakan langkah utama untuk membangun karakter berani dan percaya diri pada diri siswa untuk menyampaikan idenya didepan kelas sesuai topik, terutama pada siswa dengan jengang pendidikan yang masih rendah. Kegiatan bercerita yang ada di buku tematik seringkali dilewati begitu saja tanpa memperhatikan karakter apasaja yang dapat dibangun dari kegiatan tersebut. Beberapa siswa juga sering menolak jika diminta bercerita didepan kelas dengan alasan malu, tidak bisa, atau alasan yang lainnya. Namun guru harus kreatif dan inovatif dalam mengaktifkn siswa-siswanya dalam kegiatan bercerita tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan kegiatan bercerita siswa dapat mengungkapkan segala ide, perasaan, serta pengalaman yang pernah mereka lakukan dikegiatan sehari-hari. Maka dari itu dalam menumbuhkan keterampilan bercerita pada diri siswa harus dilakukan dengan menggunakan media yang menarik dan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Arsyat (2011:21) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi sebagai penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran media merupakan perantara yang dibuat guru untuk menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa, selain itu media berfungsi sebagai alat untuk

mengaktifkan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam satuan pendidikan kreatifitas guru dituntut lebih maju dengan menyediakan media yang digunakan dalam penyampaian materi atau evaluasi setelah penyampian pembelajaran. Dengan media yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran tentunya akan memudahkan penyampaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tanpa sebuah media pembelajaran, tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan bantuan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam membangkitkan semangat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, kurangnya minat siswa dalam mendengarkan ceramah guru khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia membuat keterampilan bercerita siswa dalam mengembangkan sebuah kata menjadi rendah. Menurunnya kemampuan dalam mengembangkan sebuah kata menjadi kalimat akan mempengaruhi keterampilan bercerita siswa yang akan digunakan dalam menyampaikan ide, perasaan, dan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Menurut Musfiqon (2012: 87), Media papan flanel merupakan media grafis yang efektif digunakan untuk menyampaikan pesan dengan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Papan yang diberi hiasan flanel dapat digunakan berkali-kali dan dapat dicopot-pasang sesuai kebutuhan materi pembelajaran.

Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) tentunya akan memudahkan siswa dalam menyusun sebuah kata menjadi sebuah kalimat yang diceritakan didepan kelas berdasarkan pengalaman pribadi masing-masing siswa. Selain itu, media Pangkat ini akan dibuat menarik serta mampu mengasah kemampuan siswa dalam menyusun sebuah kata menjadi sebuah topik yang disusun bersama teman kelompoknya. Media Pangkat ini akan menstimulus siswa untuk melatih karakter berani, percaya diri, dan bekerja sama dengan teman sebayanya serta melatih siswa terkait menentukan topik bercerita. Media Pangkat dibuat dengan bahan utama papan dan kain flanel dengan berbagai warna, sehingga akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media Pangkat dibagi

menjadi tiga bagian utama dengan maksud untuk menstimulus siswa terhadap komponen media tersebut.

Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) tersebut dalam proses pembelajaran siswa kelas II Sekolah Dasar, diharapkan bahwa keterampilan bercerita pada diri siswa dapat ditingkatkan dan mampu mengembangkan kata, ide, pengetahuan serta karakter percaya diri, berani, dan bekerja sama bersama teman sebayanya serta melatih siswa terkait menentukan topik bercerita. Dengan menggunakan media Pangkat, siswa akan lebih mudah mengingat tentang cerita atau pengalaman yang telah disampaikan didepan kelas sesuai dengan topik yang ditentukan. Dalam proses penelitian ini yang sangat berperan aktif adalah siswa, karena materi kalimat ini disampaikan melalui sebuah media PANGKAT (Papan Gabung Kata) dan diterapkan ketika materi pembelajaran telah disampaikan oleh guru sesuai dengan materi bahasa indonesia. Dengan menyusun beberapa potongan kata bersama teman kelompok, siswa kemudian mengembangkan susunan kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang runtut dan disampaikan secara bergantian didepan kelas berdasarkan pengalaman siswa. Siswa juga akan lebih mudah mengingat susunan kata menjadi sebuah kalimat dan disampaikan melalui kegiatan bercerita. Keterampilan bercerita yang disampaikan melalui media Pangkat tersebut bertujuan agar penyampaian materi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna serta dapat mengembangkan karakter percaya diri dan berani pada diri masing-masing siswa. Dengan media Pangkat tersebut diharapkan juga mampu mengembangkan keterampilan bercerita siswa dengan kosakata yang sesuai dengan bahasa indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang Pengaruh Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) Terhadap Keterampilan Bercerita Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 1 (Tugasku Sehari-hari di Rumah) Pembelajaran 6 Siswa Kelas II SDN Ketabang Surabaya.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Ruang lingkup dalam sebuah penelitian merupakan berbagai macam variabel yang akan diteliti beserta indikator-indikatornya. Sedangkan pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah dan lebih terfokus. Pembatasan masalah juga merupakan batasan dari sebuah masalah yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis menentukan ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) digunakan pada penelitian dengan peserta didik kelas II SDN Ketabang Surabaya.
2. Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) dikhususkan untuk muatan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui kegiatan bercerita pada pembelajaran Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 1 (Tugasku Sehari-hari di Rumah) Pembelajaran 6 Tahun Ajaran 2018-2019.
3. Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) digunakan untuk mengukur hasil belajar psikomotor melalui kegiatan bercerita.
4. Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa didepan kelas, serta bertujuan untuk menumbuhkan karakter berani, percaya diri, dan bekerja sama serta melatih siswa terkait menentukan topik bercerita.

Pembatasan masalah digunakan agar sebuah penelitian tidak meluas dan memiliki fokus yang merujuk pada suatu tujuan penelitian. Pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Mengetahui aktifitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Mengetahui keterampilan bercerita siswa melalui muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita pada Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 1 (Tugasku Sehari-hari di Rumah) Pembelajaran 6 siswa Kelas II SDN Ketabang Surabaya Tahun 2018-2019.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, serta uraian lingkup permasalahan dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan sebuah pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) pada proses pembelajaran keterampilan bercerita Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 1 (Tugasku Sehari-hari di Rumah) Pembelajaran 6 Siswa Kelas II SDN Ketabang Surabaya?
2. Adakah pengaruh Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) terhadap keterampilan bercerita Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 1 (Tugasku Sehari-hari di Rumah) Pembelajaran 6 Siswa Kelas II SDN Ketabang Surabaya?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka penulis memiliki tujuan umum dan tujuan khusus penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan Umum  
Menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan inovatif melalui sebuah media sehingga membangun keterampilan bercerita.
2. Tujuan Khusus  
Berdasarkan tujuan umum, penulis juga merumuskan tujuan khusus dalam penelitian ini, yaitu:
  - a. Untuk mendeskripsikan penggunaan Media PANGKAT (Papan Gabung Kata) pada proses pembelajaran keterampilan bercerita Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 1 (Tugasku Sehari-hari di Rumah) Pembelajaran 6 Siswa Kelas II SDN Surabaya.
  - b. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media PANGKAT terhadap keterampilan bercerita Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 1 (Tugasku Sehari-hari di Rumah) Pembelajaran 6 Siswa Kelas II SDN Ketabang Surabaya.

**E. Manfaat Penelitian**

Dari pelaksanaan penelitian diharapkan mendapatkan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. **Bagi Pendidik**  
Sebagai bahan pengembangan untuk mempermudah siswa dalam membangun berbagai karakter ketika proses pembelajaran berlangsung dalam ranah psikomotor (keterampilan).
2. **Bagi Siswa**  
Dengan menggunakan media PANGKAT (Papan Gabung Kata) tersebut akan mengasah ide siswa dalam menggabung dan mengembangkan kata menjadi sebuah kalimat serta membangun keterampilan bercerita pada diri siswa.
3. **Bagi Sekolah**  
Membantu meningkatkan kreatifitas guru dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya membangun keterampilan bercerita pada diri peserta didik.
4. **Bagi Peneliti**  
Memberikan gambaran untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dengan pemanfaatan media berupa papan guna mencapai tujuan pembelajaran.